COMPACT disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

M.S.B.SYSTEM V.3.3S

電脳戦機

VIRTUAL ON™

CYBER TROOPERS

推奨年齢

全年齢

電脳戦機バーチャロン™

SEGA™

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

⚠ 注意　セガサターンCD使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

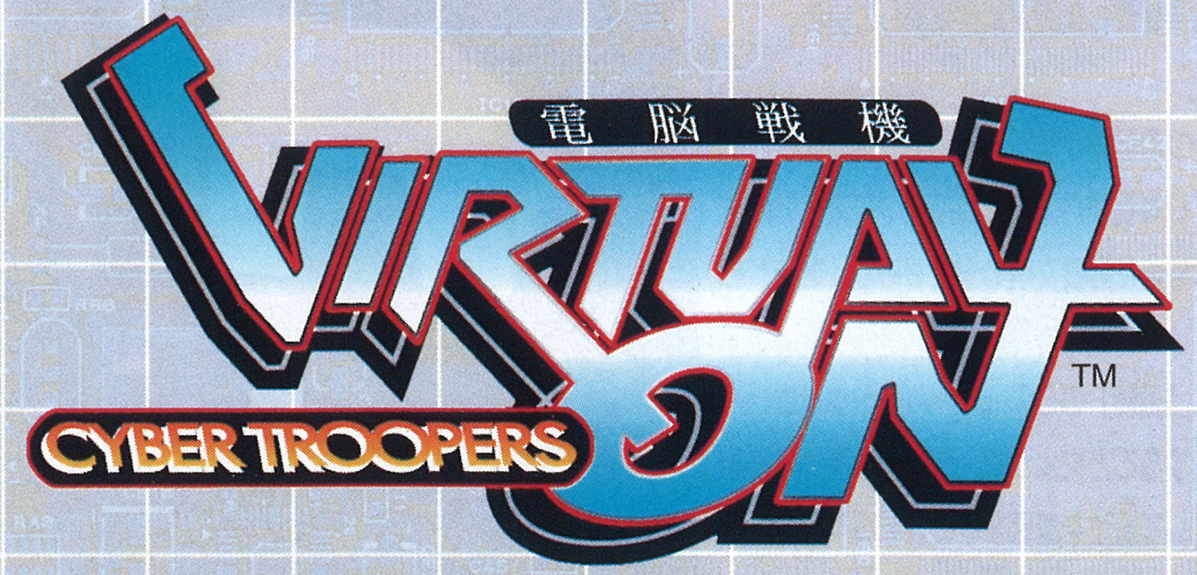
セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

■このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

このたびはセガサターン専用ソフト『電脳戦機バーチャロン』を
お買い上げいただき、誠にありがとうございました。
ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。



CONTENTS

STORY［ストーリー］…… 4
SITUATION［状況］…… 5
CONTROL［操作方法］…… 6
ACTION［アクション］…… 8
HOW TO PLAY［遊び方］…… 10
MODE［ゲームモード］…… 12
STAGE［ステージ］…… 17
VIRTUAROID［バーチャロイド］…… 18
TECHNIQUE［テクニック］…… 26

このゲームはバックアップ対応です。コンフィグデータのオートセーブに「11」、プレイデータの記録（→P.13）に最大「830」の空き容量が必要となります。また、オートセーブ機能がありますので、タイトル画面以外で電源スイッチやリセットボタンを押すと、セーブデータが壊れる恐れがあります。

STORY

[ストーリー]

時代は電脳歴（Virtual Century）へと更新された。
地球圏は巨大な企業国家群(Hyper Contents Provider)によって支配されるようになり、政治的にも文化的にも「中世的停滞期」ともいえる混濁した迷走状態を呈していた。

V.C.0084年
閉塞する地球圏に一つの転機が訪れる。
企業国家のひとつ、DN社が月面で資源探査中に既存の科学技術レベルを遥かに超えた高度文明の遺産である「遺跡」を発見したのだ。
DN社最高幹部会は「遺跡」のOT（オーバーテクノロジー）を秘匿、これを独占することによって、他の地球圏企業国家群等の競争勢力に対して優位を確保することを画策した。
その先兵として、彼らはOTによる新兵器“VR（バーチャロイド）”を開発、同時にVR配備の実戦部隊を編成、武力強化を進めていった。
だが、時代は彼らの思惑とは異なる方向に推移していく。
VRを筆頭とするOTの用法を巡っての内部組織の対立激化、外部勢力の介入…

そして、V.C.00a0年（電脳歴は16進表示である）。
錯綜する状況の中、ついに「遺跡」そのものの暴走という最悪の事態を迎え歴史の表舞台に立った兵器・バーチャロイド。
人々はこれを駆り、「遺跡」の破壊・オペレーション・ムーンゲートへと赴く。
…それは、後に続く終わりなき戦いへの序曲であった。

SITUATION

[状況]

諸君が「バーチャロン」をプレイする時点では、すでに月面遺跡の暴走が始まっている。DN社は、遺跡破壊の強硬手段として、オペレーション・ムーンゲート（O.M.G）を発動、その際、少しでも稼動兵器の頭数を増やそうとして様々な方策を講じた。その一環として、極秘開発されたバーチャロイド遠隔制御システムをバーチャロンのM.S.B.S.に組み込み（本来のバーチャロイドは有人制御である）、一般プレイヤーを無自覚のまま戦場に投入しよう、という試みが実行された。諸君は無意識のうちに強制徴用されているのだ。

ゲームの前半は適性シミュレーション、後半が実戦である

ゲーム「バーチャロン」の最初の5ステージでは、強制徴募に際して、諸君のバーチャロン・ポジティブ（バーチャロン適性）テストが行われている。

ゲーム中盤ではM.S.B.S.のシステム画面が表示される。この時点で、バーチャロイドの戦闘モードが地上戦モードから宇宙戦モードへと切り替わる。無事、適性シミュレーションを通過した諸君は、月軌道上へと遠距離マインドシフト、戦場へと駆り出され、遺跡破壊の突入部隊の一兵卒として戦うのだ。健闘を祈る!!

1st Mission
Flooded City

2nd Mission
Airport

3rd Mission
Water Front

4th Mission
Green Hills

5th Mission
Ruins

実戦へ

1st Area
Space Dock

2nd Area
Moon Base

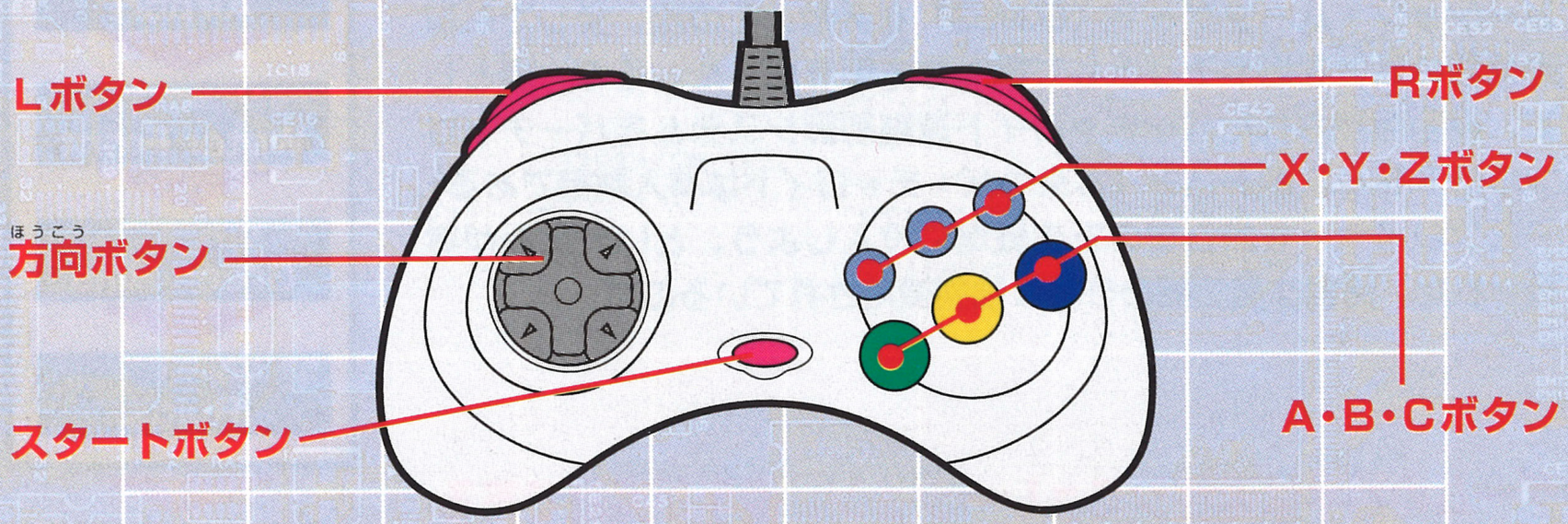
3rd Area
Death Trap

遺跡最深部へ

CONTROL

■コントロールパッド使用時の操作

このゲームは1～2人用です。1人で遊ぶときはコントロール端子1に、2人で遊ぶときはコントロール端子1と2それぞれに、コントロールパッドを接続してください。

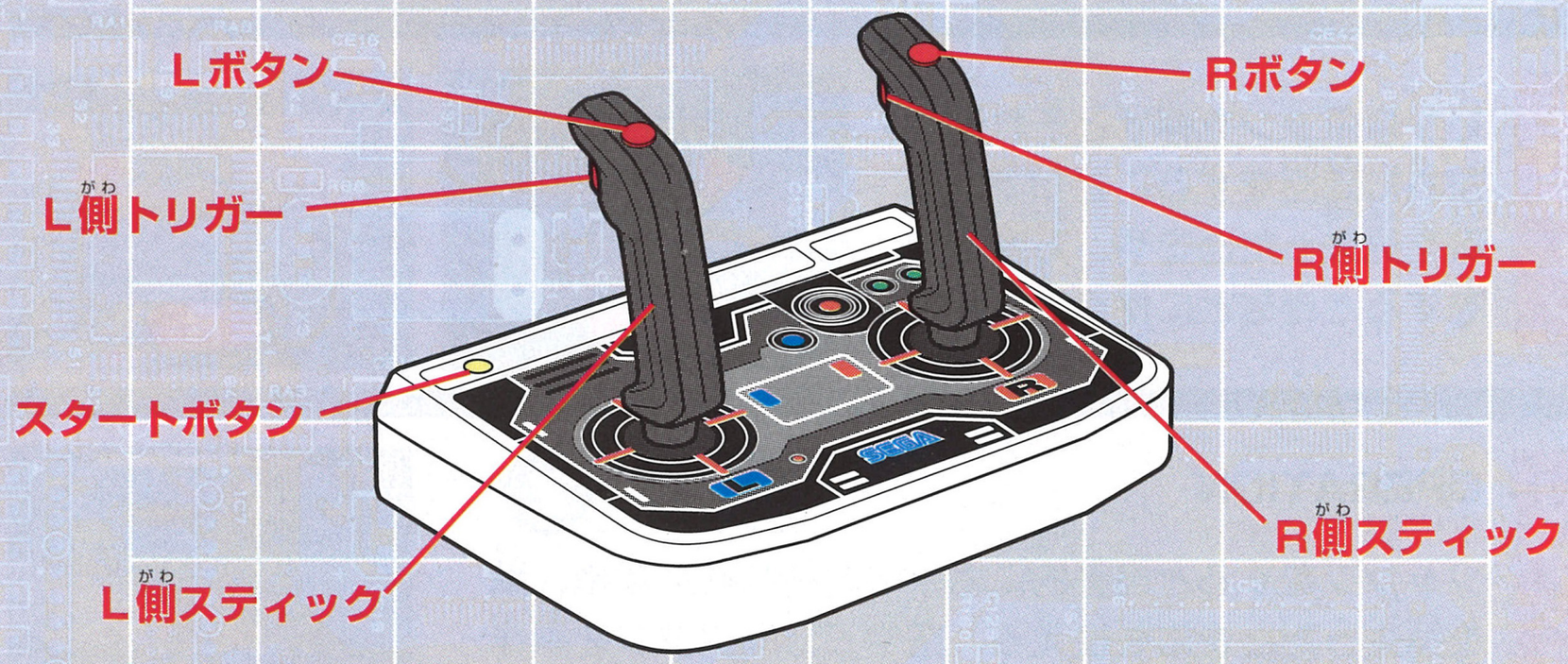


各ボタンの操作は初期設定時のものです。OPTIONモードのKEYCONFIG（→P.11）で変更することもできます。なお、ゲーム中にA＋B＋Cボタンとスタートボタンを同時に押すとタイトル画面に戻ります。

スタートボタン	ゲームスタート／ゲーム中のポーズ		
方向ボタン	カーソルの移動／機体の移動		
Aボタン	コマンドの決定／左手攻撃	Xボタン	ジャンプ
Bボタン	キャンセル／ダッシュ	Yボタン	両手攻撃
Cボタン	コマンドの決定／右手攻撃	Zボタン	ジャンプ
Lボタン	左ターン	Rボタン	右ターン

ツインスティック使用時の操作

ツインスティックを使用してゲームをプレイする場合は下記の操作方法でお楽しみいただけます。なお、R側トリガーとRボタンを押しながら、R側スティックを手前に引き、スタートボタンを押すとタイトル画面に戻ることができます。



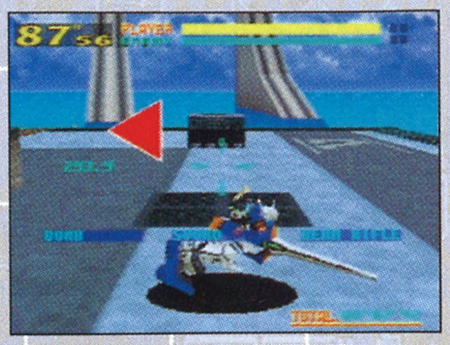
スタートボタン	コマンドの決定／ゲームスタート／ゲーム中のポーズ	
スティック	カーソルの移動／機体の移動	
L側トリガー	コマンドの決定／左手攻撃	L・Rトリガー同時押しで両手攻撃
R側トリガー	コマンドの決定／右手攻撃	
Lボタン	コマンドの決定／ダッシュ	
Rボタン	コマンドの決定／ダッシュ	

ACTION

ダッシュ

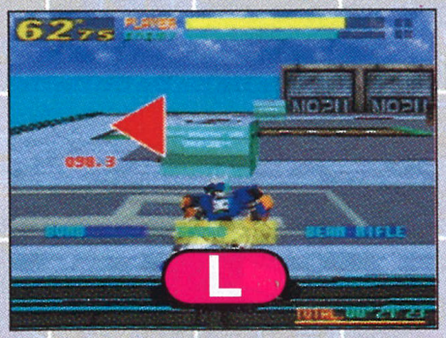
OPERATION ✚ + B

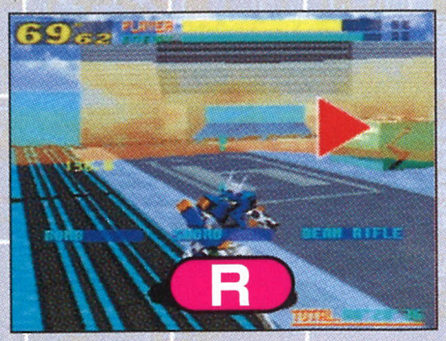
ダッシュは前、後ろ、横、ななめの8方向にかけられ、敵弾の回避や敵との間合いをとる場合に利用できる。



左右ターン

LかRボタンを押すとそれぞれ左右に旋回をすることができる。敵を見失ったときや、方向転換をするときなどに使うと便利。





ジャンプ

OPERATION X or Z

ジャンプをすると自動的に相手の方向を向くため、敵を見失ったときにも使える。空中で方向ボタンを操作することで、空中でのコントロールも可能。

ガード

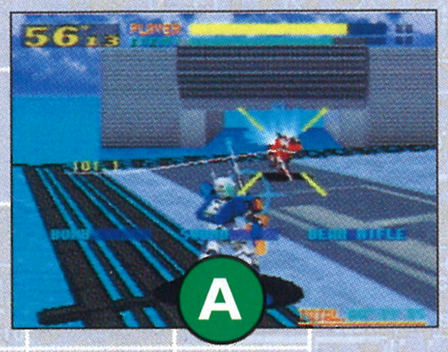
OPERATION L + R

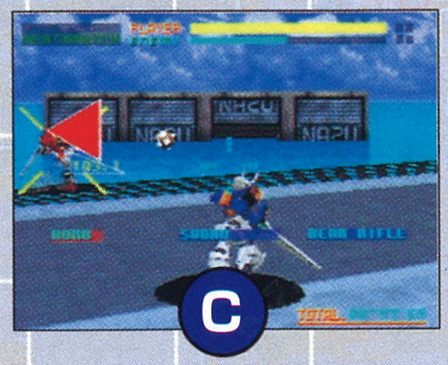
ガードによって防ぐことができるのは接近戦の武器攻撃のみだが、敵の強烈な攻撃を防ぐには必須の操作である。

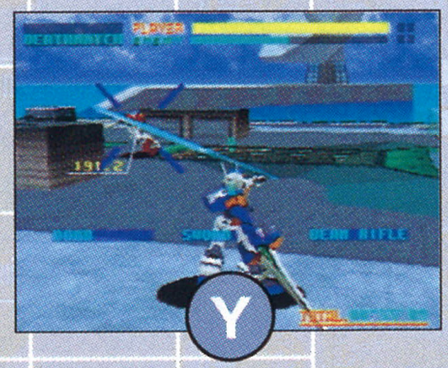
※上記の操作方法はいずれも初期設定時のものです。

攻撃

●Aボタンを押すと左手による攻撃を繰り出すことができる。ダッシュ時やジャンプ時にも攻撃することができ、機体の動きに応じて性能も変わる。
●Cボタンを押すと右手による攻撃を繰り出すことができる。左手と同様、撃ちながらの移動などによって性能に変化をつけることができる。
●Yボタンを押すと両手による必殺攻撃を繰り出すことができ、強力な武器攻撃で敵に大打撃を与えることができる。







攻撃は機体によって武器性能が異なる。それぞれの武器は3つの武装ゲージに対応していて、左から順に左手、両手、右手攻撃の順に表示されている。武器はゲージの残弾数分だけ使用可能で、通常は青いゲージが、近接攻撃が可能になると黄色くなり、残弾数がなくなると赤の使用不可能になる（→P.12）。

ジャンプキャンセル

OPERATION X or Z ▶ L + R

ジャンプ上昇中にガードボタンを押すと、一瞬で相手の方向を向きながら着地できる。

※ツインスティック使用時の操作方法はCDケース内側の操作早見図を参照してください。

HOW TO PLAY

■ 電脳戦機バーチャロン

バーチャロンとは、バーチャロイド（VR）と呼ばれる人型兵器を操縦して、コンピューターや対戦相手の操るVRを倒していくことが目的のゲームです。先に相手のゲージを0にするか、タイムオーバー時にエネルギーゲージの残量の多い方が勝者となります。

■ ゲームの始め方

はじめてゲームをプレイする場合、ソフトをセガサターン本体にセットすると、コントロールパッドとツインスティックの選択画面になります。選択後、自動的にバックアップRAMにセーブされます。なお、2回目以降のプレイで使用するコントローラーを変更した場合は、必ずOPTIONのKEYCONFIGで設定の変更を行ってください。

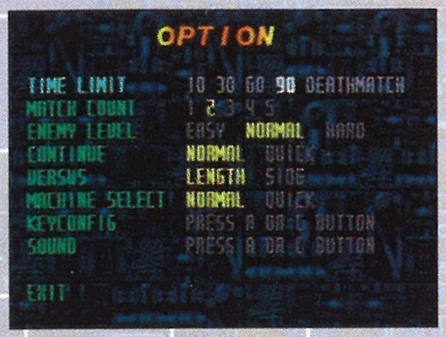
タイトル画面のときにスタートボタンを押すと、モード選択画面になります。モードは全部で6つあります。方向ボタン▲▼で項目の選択をして、A、Cボタンで決定してください。

GAME MODE

- **ARCADE** アーケード版と同様に対コンピューター戦を行うモードです（→P.12）。
- **VERSUS** 2人で対戦を行うモードです。オプション画面（→P.11）でLENGTH（縦）かSIDE（横）の2タイプの画面分割が選択できます（→P.14）。
- **RANKING** プレイヤーの腕を試すモードです。ゲーム終了後に成績がでます（→P.15）。
- **REPLAY** 過去の戦闘記録を観戦できるモードです（→P.16）。
- **RECORDS** 過去の対戦成績などさまざまな記録を見るモードです（→P.16）。

● OPTION

操作方法や設定の変更、B.G.Mなどを聴くことができます。方向ボタン▲▼で各項目の選択、◀▶で設定の変更を行います。スタートボタンを押すか、「EXIT」を選んでAかCボタンを押すとモードセレクト画面に戻ります。なお、ツインスティック使用時も同様にスティックと各ボタンで選択・決定してください。



TIME LIMIT

1回の対戦時間を変更できます。10秒、30秒、60秒、90秒、無制限（DEATHMATCH）の5種類があります。

MATCH COUNT

勝ち抜くために必要なラウンド数を変更できます。1～5ラウンドの中で設定できます。

ENEMY LEVEL

対コンピューター戦の難易度を変更できます。「EASY」「NORMAL」「HARD」と3段階で難しくなっていきます。

CONTINUE

ARCADEモード時のコンティニュー画面を通常（NORMAL）か簡易（QUICK）かを選択できます。

VERSUS

VERSUSモード時の画面分割をLENGTH（縦分割）かSIDE（横分割）かを選択できます。

MACHINE SELECT

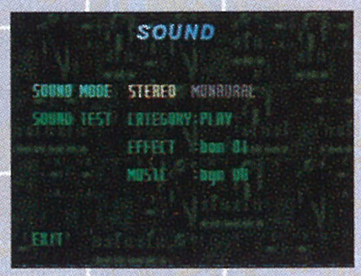
VERSUSモード時のマシンセレクトを通常（NORMAL）か簡易（QUICK）かを選択できます。

KEYCONFIG

右の画面で操作設定とボタンの配置切り替えができます。EDIT機能では、変更したいボタンを選択して、設定してください。

SOUND

右の画面で、サウンド関係の設定変更やB.G.Mや効果音を聴くことができます。



EXIT

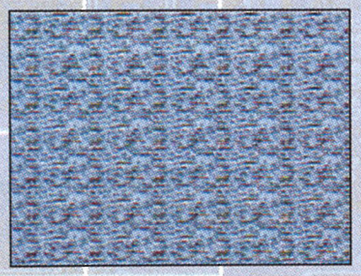
オプションを終了してモードセレクト画面に戻ります。

ARCADE

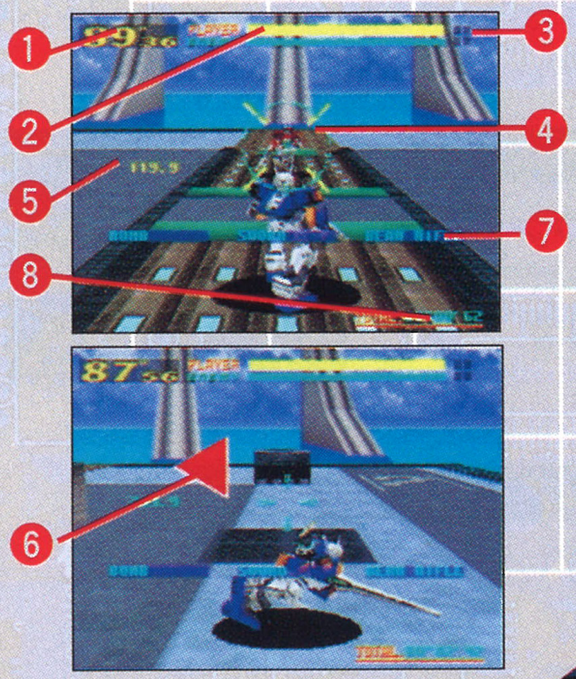
1人でコンピューターの操作するVRと次々と戦っていくモードです。

MACHINE SELECT

8体の中から操作する機体を選択してください。方向ボタンの◀▶で選択し、A、Cボタンを押して決定してください。ツインスティック使用時も同様にスティックと各ボタンで選択・決定してください。選択されたVRは目的ステージへと疾走し、ノイズ画面の後、戦闘開始となります。



画面の見方



❶ 残り時間	1試合の制限時間。0になると戦闘終了。
❷ エネルギーゲージ	ダメージを受けると減っていく。上がプレイヤー、下が対戦相手のゲージ。
❸ 取得ラウンド数	取得したラウンドの数だけ赤く塗られる。
❹ 照準	相手に狙いを付けて、一定時間経過した場合に出現する。通常は青、接近した場合は外側に赤い照準が現れる。
❺ 距離計	敵との距離。
❻ 矢印	敵が画面外に出ると表示され、敵がどの方向にいるかを知らせる。
❼ 武装ゲージ	左、両手、右攻撃に対応した武器の名称と残弾量を示す。赤くなると使用不能になり、時間経過により回復する。
❽ 総計経過時間	ラウンド1からのプレイ総計時間。

CONTINUE & GAMEOVER

コンピューターの操るＶＲに負けると、コンティニュー画面になり、制限時間内にスタートボタンを押すと、負けたステージからゲームが再開します。コンティニューしないときはゲームオーバーになります。なお、コンティニュー画面は通常画面と簡易画面があります（→P.11）。通常の画面ではアドバイスを見たり、機体の変更ができ、簡易画面はすぐにゲームを再開できます。

プレイデータのセーブ

ARCADEおよびVERSUSモードでは、ラウンド終了後のリプレイ画面中にＬ・Ｒボタン（ツインスティック使用時はＬトリガーとＬボタン）を同時に押すと、画面左下にSAVEという文字が表示され、その戦闘を記録できます。記録したデータはREPLAYモード（→P.16）で見られます。

※記録できる1ラウンドの戦闘時間は、ARCADEモードでは最大10分、VERSUSモードでは最大6分（DEATHMATCH）です。空き容量がともに最大「830」必要となります。

バックアップメモリーの容量が不足している場合

データ保存に必要なバックアップメモリーの空き容量が不足していると、データを保存することができません。ＬかＲボタンを押しながら電源を入れ、セガサターンの「マルチプレイヤー画面」の「保存データ管理画面」を表示させてデータの消去やコピーを行い、バックアップメモリーの容量を確保してください。

このままゲームをスタートした場合、記録を保存する事が出来ません。

このゲームの記録を保存するためには11ブロックの空き容量が必要です。

セガサターン本体の保存データ管理画面で、他のゲームの記録を消して下さい。

Ｌボタン又はＲボタンを押したままリセットボタンを押すと、セガサターン本体の保存データ管理画面へ進みます。

スタートボタンでゲームを開始します。

VERSUS

2人で対戦する対戦専用モードです。OPTIONモード（→P.11）で設定した分割画面で戦闘が行われます。

MACHINE SELECT

VERSUSを選択すると、機体選択画面になります。選択画面は通常の選択画面と、簡易選択画面の2種類あるので、OPTIONモード（→P.11）で設定してください。

簡易選択画面でのみいろいろな設定を変更できます。方向ボタン▲▼で各項目の選択、◀▶で設定の変更を行ってください。スタートボタンを押すと戦闘開始です。ツインスティック使用時も同様にスティックと各ボタンで選択・決定してください。

簡易選択画面での設定項目

■**KEY TYPE**：コントロールタイプの選択ができます。

■**HANDICAP**：ハンディキャップをつけることができます。星の数が多いほど有利になります。

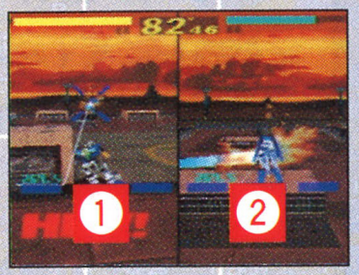
■**STAGE**：戦うステージを選択できます。AUTOの場合はランダムで自動的に決定されます。

■**TIME LIMIT**：1回の対戦時間を変更できます。10秒、30秒、60秒、90秒、無制限（DEATHMATCH）の5種類があります。

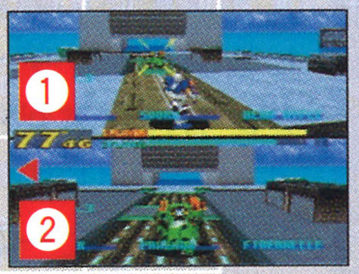
■**MATCH POINT**：勝ち抜くために必要なラウンド数を変更できます。1～5ラウンドの中で設定できます。

画面の見方

LENGTH



SIDE



❶：1プレイヤー側の画面情報

❷：2プレイヤー側の画面情報

※その他の画面情報についてはP.12を参照してください。

RANKING

プレイヤーの腕を試すモードです。すべてのステージを戦っていく「ALL ATTACK」と1ステージを選択して戦う「ONE ATTACK」があります。操作する機体（「ONE ATTACK」の場合はステージも）を選んでください。各ステージ終了後、以下の項目に基づいて得点が計算されます。

- ■ SHOT ACCURACY　命中率を表します。率が高いほど高得点を獲得できます。
- ■ PLAYER LIFE　自機の残り体力。どれだけ被弾したのかをチェックします。
- ■ ENEMY LIFE　敵の残り体力。時間内に倒せないと減点の対象となります。
- ■ REST TIME　残り時間が多いほど高得点が加算されます。
- ■ TECHNICAL BONUS　クリアー時の勝ち方により加算されるボーナスポイントです。
- ■ SUCCESSIVE WINS　連勝数が多いほど高得点を獲得できます。

ランキング発表

全ステージをクリアーするか、ゲームオーバーになると総合結果が表示され、プレイヤーの階級が発表されます。ただし、1ステージもクリアできずにやられてしまうとランキングは発表されません。

最高ランク
★ GENERAL
★ COLONEL
★ CAPTAIN
★ MASTER SERGEANT
★ TECHNICAL SERGEANT
★ STAFF SERGEANT
★ BEGINNER
最低ランク

REPLAY

ARCADEおよびVERSUSモードで保存した対戦データを観戦することができます。スタートボタンかA、Cボタンのいずれかでメニュー画面を出し、方向ボタン▲▼で項目の選択をして、A、Cボタンで決定してください。

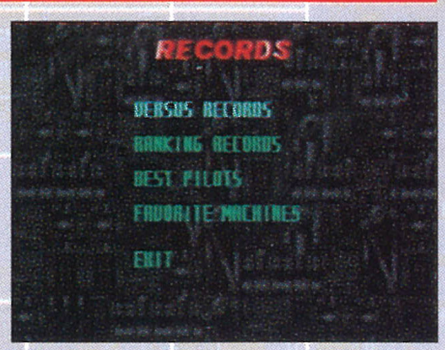
[メニュー画面時]

- **PLAY**：データを再生します。
- **CHAIN PLAY**：全データを連続再生します。
- **DELETE**：データを消去します。
- **CANCEL**：取り消します。
- **EXIT**：モード選択画面に戻ります。

[リプレイ画面時]

- **CONTINUE**：そのままリプレイを続行します。
- **REMATCH**：その場から戦闘を再開します。
- **RESTART**：リプレイの最初に戻り、再生します。
- **EXIT**：REPLAYモードの選択画面に戻ります。

RECORDS



過去の対戦成績など、さまざまな戦闘の記録を見ることができます。これらの記録は自動的にセーブされますが、セガサターンの「保存データ管理画面」を表示させて「VIRTUALONDA　バーチャロン」のファイル名のデータを消去すれば、全記録を初期化させることができます。

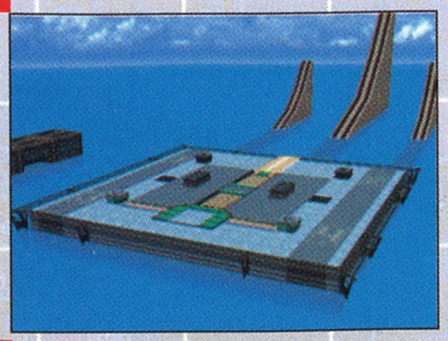
- **VERSUS RECORDS**：VERSUSモードでの勝敗の記録。
- **RANKING RECORDS**：RANKINGモードでの記録。
- **BEST PILOTS**：ARCADEモードでのクリアータイムの順位。
- **FAVORITE MACHINES**：ARCADEモードでのＶＲの稼働率順位。

STAGE

[ステージ]

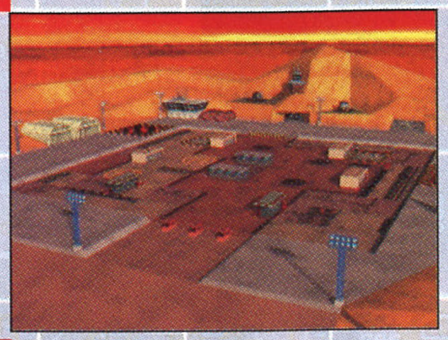
Flooded City

水没都市。平坦で遮蔽物がほとんどないため、高速移動と、飛び道具が勝敗の鍵を握る。



Airport

夕暮れ時の熱砂の空港。規則的に配置された遮蔽物の上で向き合った状態で戦闘が開始される。



Water Front

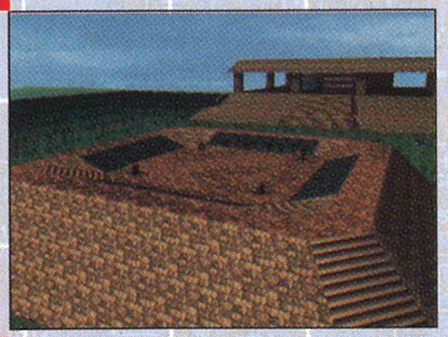
夜の都市沿岸。遮蔽物の多い所と、平地が混在したステージ。自分の機体に合った地形で戦おう。

Green Hills

丘陵地帯。ポイントは広大な面積のフィールド、中央にある小高い丘陵、随所に見える針葉樹。

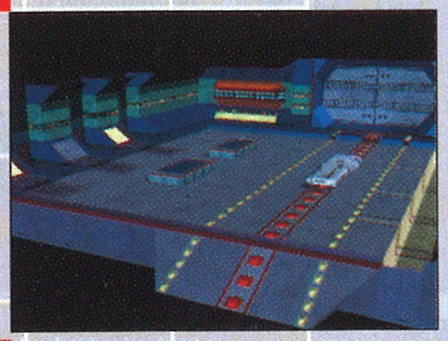
Ruins

古代遺跡。建造物や障害物がまったくないので、中央と外周部分の高低差をどう利用するか…。



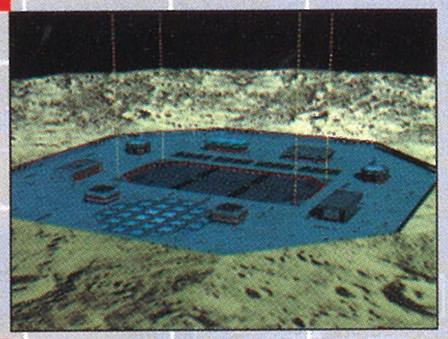
Space Dock

月周回軌道上に浮かぶ宇宙港。両側を障害物に囲まれた地点での戦闘開始となるので、注意が必要。



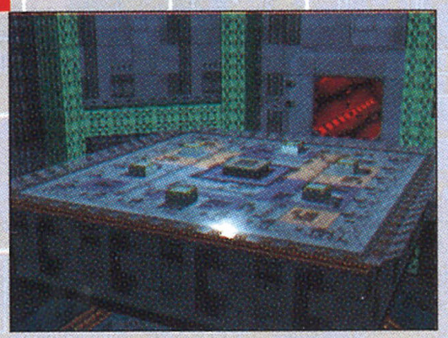
Moon Base

月面基地。八角形のステージには中央のフィールドを囲む、全部で8個の建造物が建ち並んでいる。



Death Trap

死の罠。中央の建造物を囲むように位置する6つの小建造物。敵弾から自分を守る壁にしよう。

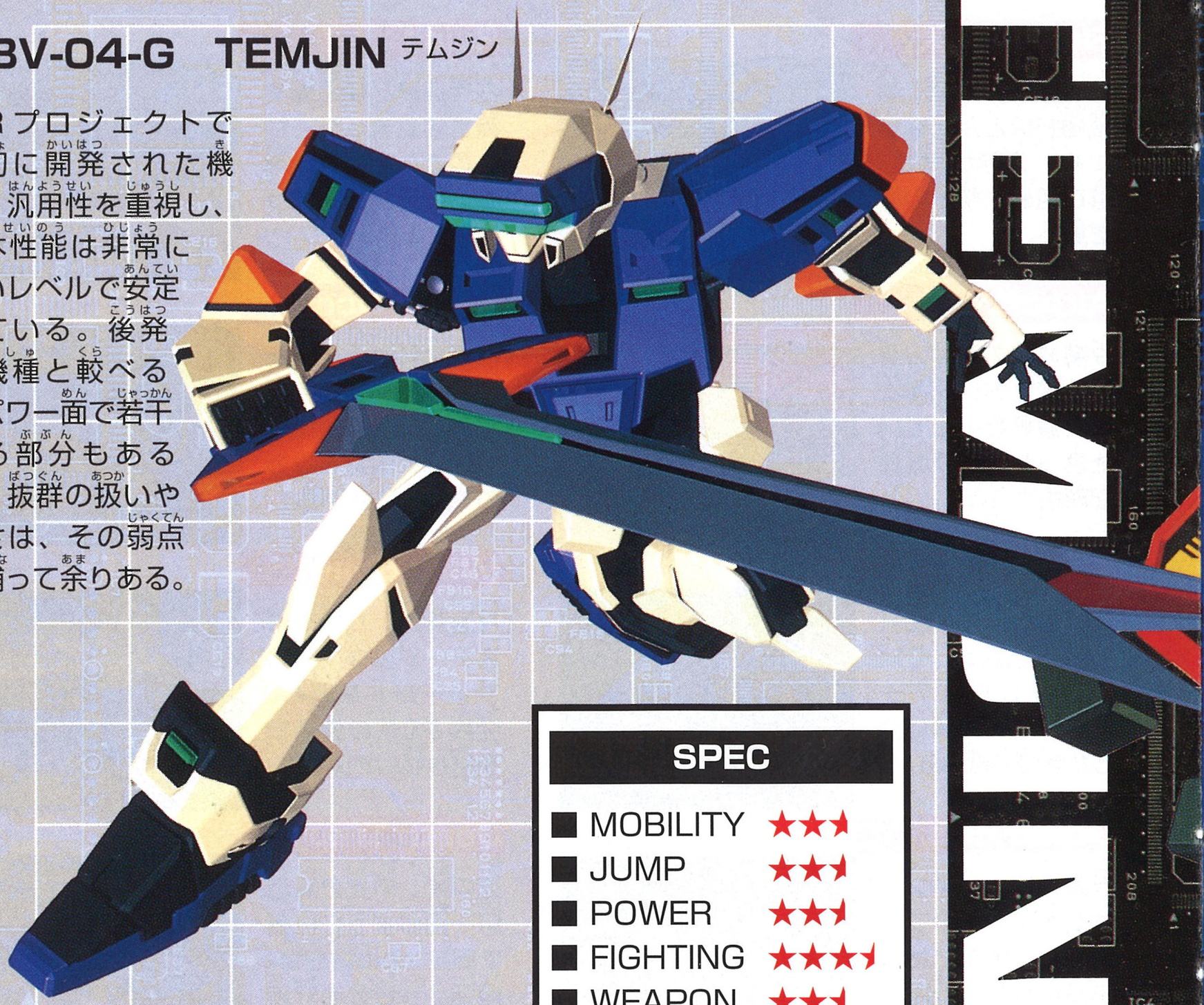


VIRTUAROID

[バーチャロイド]

MBV-04-G　TEMJIN テムジン

VRプロジェクトで最初に開発された機体。汎用性を重視し、基本性能は非常に高いレベルで安定している。後発の機種と較べるとパワー面で若干劣る部分もあるが、抜群の扱いやすさは、その弱点を補って余りある。



TEMJIN

SPEC

MOBILITY	★★½
JUMP	★★½
POWER	★★½
FIGHTING	★★★½
WEAPON	★★½
ARMOR	★★½

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

DORKAS

HBV-10-B　DORKAS ドルカス

重戦闘バーチャロイド。開発途中で機体コンセプトが、火力重視型から汎用性重視型に切り替えられ、機体の小型化、低重心化が進んでいる。これにより、走行時の安定性、機動性が格段に良くなった。

SPEC	
MOBILITY	★★
JUMP	★★
POWER	★★★
FIGHTING	★★★
WEAPON	★★★
ARMOR	★★★

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

SRV-14-A　Fei-Yen フェイ・イェン

軍が秘密裏に開発したバーチャロイド。これまでの機体の全ノウハウが投入されている。スペック、武装ともに不明な部分が多く、制御機能は従来のV.コンバーターと明らかに異なるシステムを使用し、その運動性能は、他機を圧倒している。

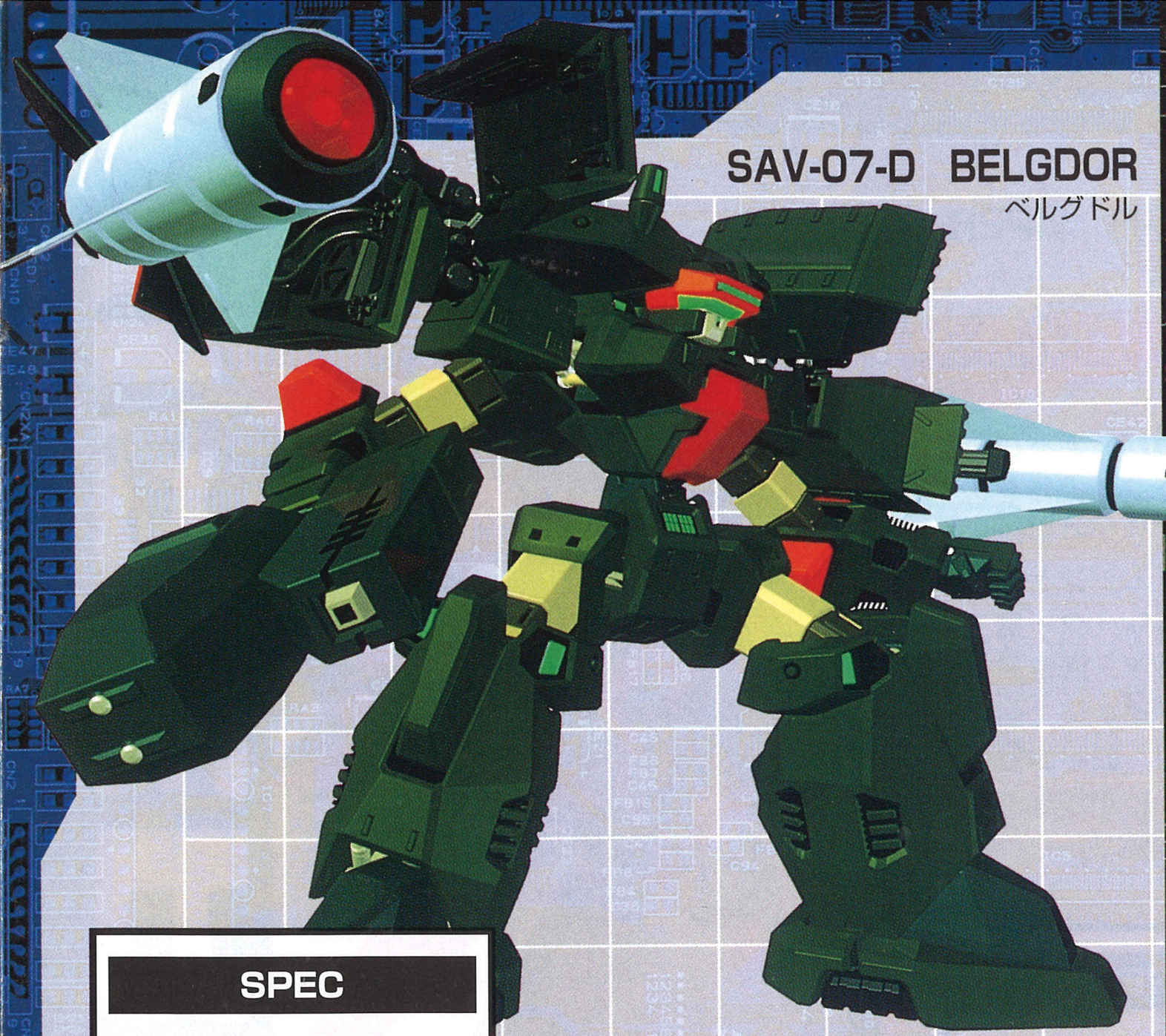
SPEC

MOBILITY	★★★★
JUMP	★★★½
POWER	★★★
FIGHTING	★★
WEAPON	★★½
ARMOR	★½

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

BELGDOR

SAV-07-D BELGDOR
ベルグドル



SPEC

- MOBILITY ★★½
- JUMP ★★
- POWER ★★½
- FIGHTING ★½
- WEAPON ★★★
- ARMOR ★★½

火力支援型バーチャロイド。高級機ライデンの簡易版として開発された。機体ベースはライデンのもので、ジェネレーターは低出力、安価なものに交換されている。しかし、装甲重量が削減されているため、予想以上の機動性がある。

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

TRV-06K-H　VIPER II バイパーII

戦術偵察用のバーチャロイド。テムジンの機体をベースに徹底した軽量化が行われ、テムジンと同出力のジェネレーター搭載にも関わらず、滞空運動性は同機を遥かに上回る。その反面、装甲は極めて貧弱で、わずかなダメージが致命傷にも…。

SPEC

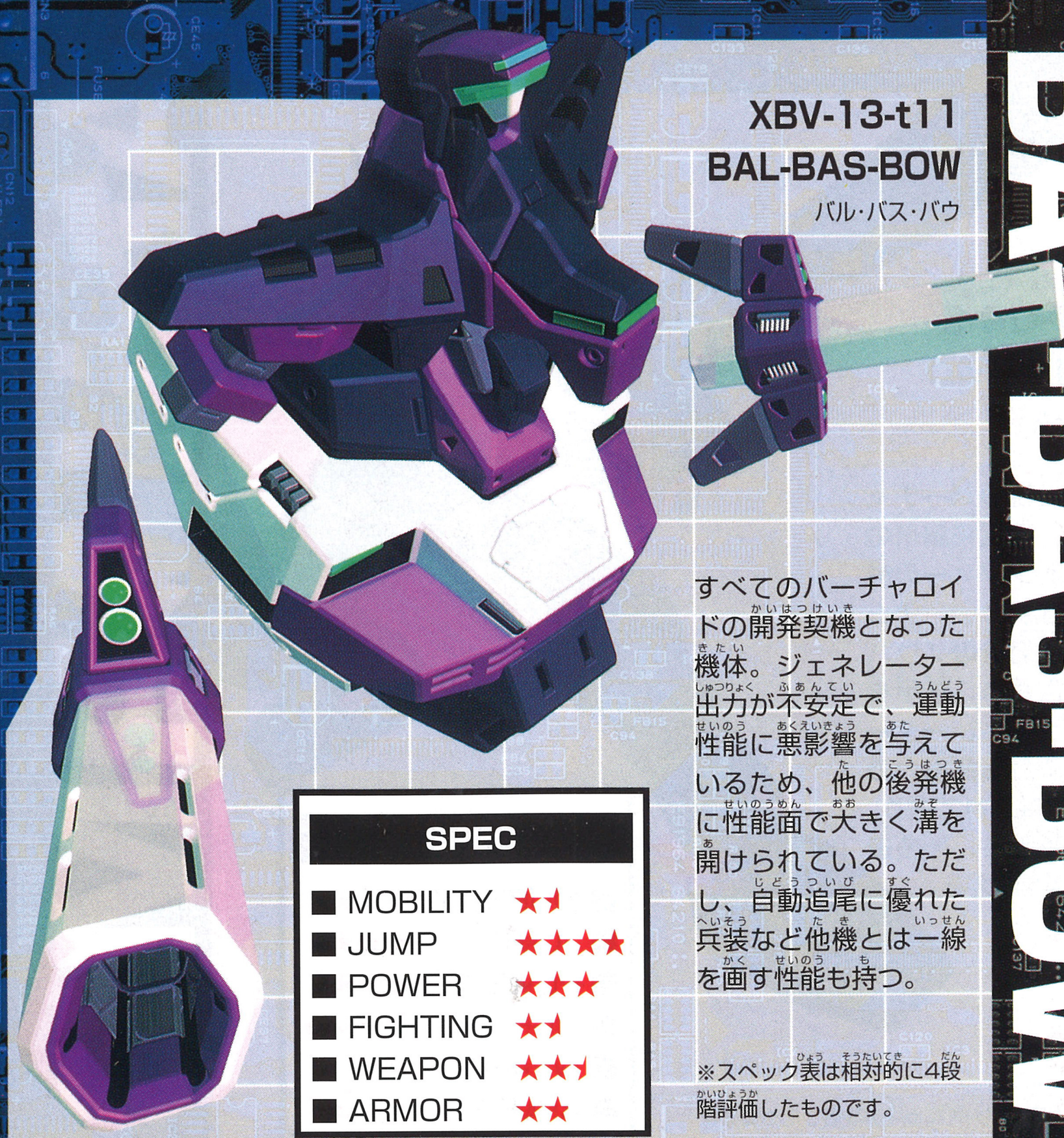
- MOBILITY ★★★½
- JUMP ★★★½
- POWER ★★½
- FIGHTING ★★
- WEAPON ★★★
- ARMOR ★

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

BAL-BAS-BOW

XBV-13-t11
BAL-BAS-BOW

バル・バス・バウ



すべてのバーチャロイドの開発契機となった機体。ジェネレーター出力が不安定で、運動性能に悪影響を与えているため、他の後発機に性能面で大きく溝を開けられている。ただし、自動追尾に優れた兵装など他機とは一線を画す性能も持つ。

SPEC

MOBILITY	★½
JUMP	★★★★
POWER	★★★
FIGHTING	★½
WEAPON	★★½
ARMOR	★★

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

APHARMD

MBV-09-C
APHARMD

アファームド

白兵戦重視のバーチャロイド。接近格闘用のビームトンファーの威力はすさまじい。テムジンの開発時のノウハウを投入され、装甲を強化、ジェネレーターも同機よりも高出力のものが搭載されており、ターボ駆動時、その速度は音速を超える。

SPEC

MOBILITY	★★½
JUMP	★★½
POWER	★★★½
FIGHTING	★★★★
WEAPON	★★
ARMOR	★★★

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

RAIDEN

HBV-05-E
RAIDEN
ライデン

SPEC

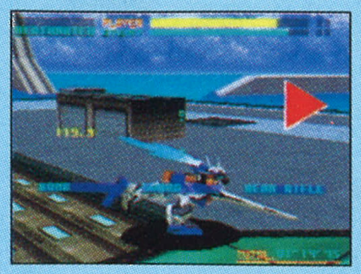
MOBILITY	★★½
JUMP	★★½
POWER	★★★½
FIGHTING	★★½
WEAPON	★★★★
ARMOR	★★★★

初期に開発された重戦闘バーチャロイド。後に、ベルグドル、ドルカスなどの派生機を生み出した。機動性は低いが、火力と装甲は他の追随を許さない頑丈さ。特に両肩に装備されたレーザー砲は、いかなる機種でも大ダメージを与えられる。

※スペック表は相対的に4段階評価したものです。

キャンセル技を身につけろ！

キャンセルとは、最初の行動の最中に次の行動指示を出し、最初の行動のモーションや隙を消してしまうことをいう。例えば、ジャンプ上昇中にキャンセルをかければ、見失った敵を瞬時に見つけだし、ジャンプ中に起きやすい隙を消すことができる。他にもダッシュしている最中に反対方向にダッシュをかける急停止など、ほとんどの行動にキャンセルが利く。キャンセル技を身につけて敵の意表をつこう。



接近戦をモノにせよ！

「バーチャロン」の戦いの醍醐味は接近戦にあると言っても過言ではない。近接攻撃が可能な位置に入り、相手を正面に捉えると通常の照準の外側に赤い照準が現れる。この状態を『ダブルロックオン』と言い、敵の目の前に踏み込んで強烈な武器攻撃を繰り出せるようになる。また、ダブルロックオン時にのみガードができるようになるが、ジャンプキャンセルでこのガードをはずすということもできる。接近戦で最も有効な戦法は、ダブルロックオン時に敵の横に移動しながら両手攻撃ボタンを押すことで、敵機の周囲に回り込み、武器攻撃を繰り出す『回り込み』だろう。

新作ゲームソフトの案内や楽しい情報を、ジャンジャンお知らせします。

電話で　セガ ジョイジョイテレフォン

札幌	011-842-8181	名古屋	052-704-8181
仙台	022-285-8181	大阪	06-333-8181
東京	03-3743-8181	広島	082-292-8181
		福岡	092-521-8181

FAXで　セガ ファックス クラブ

東京　03-5950-7790
大阪　06-948-0606

❶ファックスの受話器を使ってコール。
❷音声ガイダンスにしたがってボタンを押せば、ほしい情報がファックスで送信されます。

＊プッシュ回線またはトーン切り替えのあるダイヤル回線をお使いください。

番号をよく確かめて、正しくかけてください。

インターネットで　セガ ホームページ

パソコンなどお持ちの接続端末でこのURLにアクセスしてください。

http://www.sega.co.jp

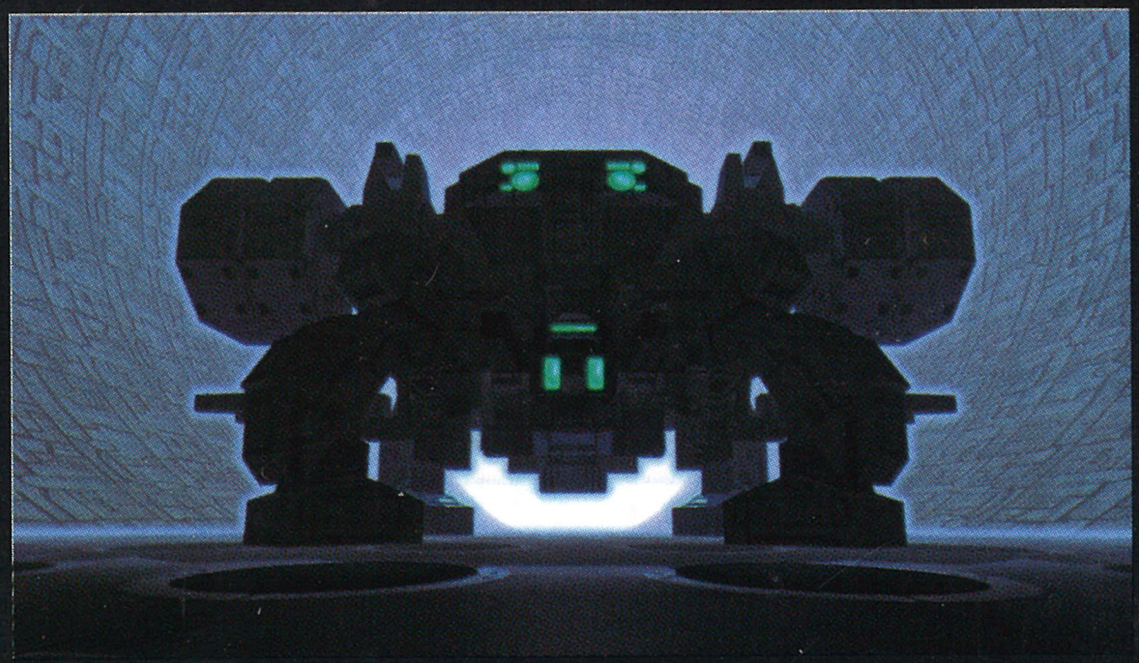
株式会社 セガ・エンタープライゼス　本　社　〒144 東京都大田区羽田1−2−12

お問い合わせ先
お客様相談センター　フリーダイヤル 0120−012235
受付時間　月〜金　10:00〜17:00 (除く祝日)

★セガサターンCD は修理できません。何か支障がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。
★このゲームでは高画質で画面を表示する機能が使用されています。ご使用になっているテレビモニターによって、まれに画面がちらつく場合がありますのでご了承ください。

禁無断転載

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999



© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995,1996

GS-9099 672-3985

株式会社 セガ・エンタープライゼス